

Maquettage

- ◆ consiste à simuler l'interface d'un produit, de façon complète ou partielle, afin d'obtenir des informations sur l'interaction des utilisateurs avec le futur produit.
- ◆ Effectué suffisamment tôt, cela permet
 - de détecter les problèmes d'utilisabilité
 - de vérifier les besoins des utilisateurs avant le codage complet.

Pourquoi maquetter ?

- ◆ Communiquer
 - avec le client
 - avec les futurs utilisateurs
 - avec les équipiers du projet
- ◆ Partager les mêmes référents
 - pour qu'il n'y ait pas de différence de compréhension
 - pour que tout le monde parle de la même chose
- ◆ Stimuler la production d'idées

Maquette ≠ Prototype

- ◆ Une maquette est une réalisation qui a pour but de montrer à quoi va ressembler le produit.
- ◆ La maquette peut être à échelle réduite ou non.
- ◆ Le prototype est le premier exemplaire d'un produit.
- ◆ Il permet de faire des tests avant de mettre en production la version finale du produit.

Objectifs et types de maquettes

- ◆ visualiser le rendu de l'application
- ◆ valider les enchaînements d'écrans
- ◆ statique
vision globale de l'ihm pour illustrer la structure et l'organisation de l'appli.
- ◆ interactive
les traitements métier sont absents mais l'utilisabilité peut être testée